USA's primary source for projector lamps
myprojectorlamps

プロジェクター所有者の取扱説明書

BenQ

MP610

このプロジェクターの交換用ランプが必要ですか？

www.mplamps.co.jp

メーカーオリジナル取扱説明書。MyProjectorLamps.comの厚意として、修正せずに提供しています。
すべての商標は、それぞれの所有者の所有物です。

mplamps.co.jp
プロジェクターランプ業界最大級のオンラインショップ

プロジェクターランプの交換時ですか？

お使いのBenQ MP610の交換用ランプは、現在入手可能です。



BenQ MP610プロジェクターランプ

部品番号：5J.J1S01.001 / CS.5JJ1B.1B1
モジュール付きのオリジナルランプ（取付準備完了）
180日間保証

21,930円から

コードをスキャンするかアクセスする

www.mplamps.co.jp/projector-lamps/Benq/MP610.html

表示価格は、このページが作成された時の価格です。現在の価格はサイトをご確認ください。

BenQ

MP610 デジタル プロジェクタ
携帯用シリーズ
取扱説明書

Welcome

i 著作権

Copyright 2006 by BenQ Corporation. All rights reserved. 本書のいかなる部分も、BenQ Corporation の事前の書面による同意なく、電子的、機械的、磁気的、光学的、化学的、手動その他の手段を問わず、複製、転載、改変、検索システムへの保存、他言語またはコンピュータ言語への翻訳を行うことはできません。

ii 免責

BenQ Corporation は、明示的または暗示的を問わず、本書の内容に関して、特に保証、商業的可能性、特定目的への適合性に関しては、いかなる表明または保証もいたしません。また、BenQ Corporation は、お客様に改訂または修正の通知を行う義務を負うことなく、本書を改訂したり、本書の内容を随時修正する権利を有します。

*DLP、Digital Micromirror Device、および DMD は、Texas Instruments の商標です。その他の商標については、それぞれの企業または組織が著作権を保有しています。

目次

安全にお使いいただくために 1

はじめに 5

プロジェクタの特長 5

パッケージ内容 6

別売りアクセサリ 6

プロジェクタ外観ビュー 7

前面 / 上面 7

背面 7

低い方 7

制御装置および機能 8

外部コントロールパネル 8

リモートコントロール 9

リモコンの有効範囲 11

リモコンの電池の交換 11

設置 12

場所の選択 12

スクリーンサイズの調整 13

使用するスクリーンサイズに対しプロジェクタの設置場所を決定する： 14

設置する距離に対し推奨するスクリーンサイズを決定する： 14

接続 16

コンピュータまたはモニタの接続 16

コンピュータの接続 16

モニタの接続 17

ビデオ機器との接続 18

コンポーネントビデオ装置の接続 19

S ビデオ装置の接続 20

コンポジットビデオ装置の接続 21

操作 22

起動 22

パスワード機能の使い方 22

パスワードを設定するには： 23

パスワードを忘れた場合： 23

パスワードの呼び戻しを行うには： 23

パスワードを変更するには： 24

高さ調整 24
イメージの自動調整 25
画像サイズと明瞭さの微調整 25
キーストーンの補正 26
アプリケーションモードの選択 27
入力信号の切り替え 27
画像を隠す 27
リモートからのページ操作 28
画像の静止 28
終了 28
メニューの操作 29
メニュー システム 29
メニューの使用方法 30
1. 画像メニュー 31
2. 高画質画像メニュー 33
3. 設定メニュー 34
4. 高度な設定メニュー 35
5. 情報メニュー 37
メンテナンス 38
プロジェクタのお手入れ 38
レンズのクリーニング 38
プロジェクタケースのクリーニング 38
プロジェクタの保管 38
プロジェクタの移動 38
ランプについて 39
ランプの使用時間の計算 39
警告メッセージ 39
ランプの交換 40
温度情報 42
インジケータ 43
BenQ プロジェクタを天井に取り付けるための安全のための注意 45
トラブルシューティング 46
仕様 47
プロジェクタの仕様 47
タイミングチャート 48
PC 入力用にサポートされているタイミング 48
コンポーネント YPbPr 入力用にサポートされているタイミング 48
ビデオおよび S ビデオ入力用にサポートされている

タイミング 48
外形寸法 49
保証 50
限定保証 50
法規 51
FCC 規則 51
EEC 規則 51
MIC 規則 51
WEEE 指導 51

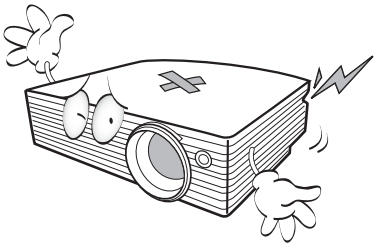
〈メモ〉

1 安全にお使いいただくために

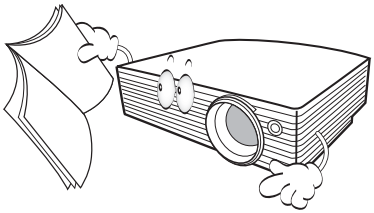
お使いの BenQ プロジェクタは、情報テクノロジ機器の最新の安全規格に適合するように設計され、テストされています。ただし、本装置を安全にご使用いただくために、このガイドおよび装置のマークに記載されている指示に従ってください。

警告

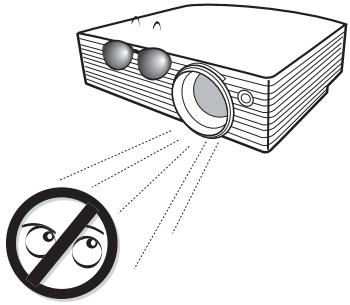
- **本装置のキャビネットは開けないでください。感電する恐れがあります。**ユーザーが保守可能な内部部品はありません。



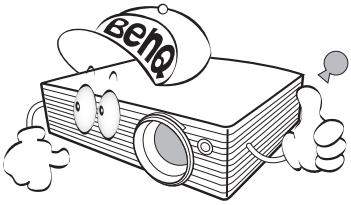
- **プロジェクタを操作する前に、このユーザーズ ガイドをお読みください。**このユーザーガイドは、後で参照できるよう大切に保管してください。



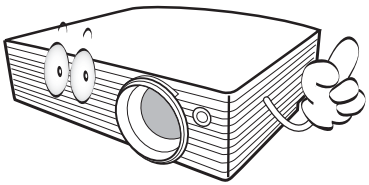
- **動作中は、プロジェクタのレンズを覗き込まないでください。**光線が強力なので、視力障害を引き起こす恐れがあります。



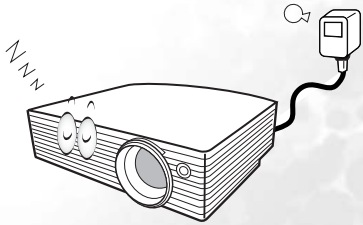
- **点検修理については、認定サービス担当者にお問い合わせください。**



- **プロジェクタのランプをオンにするときは、必ずレンズシャッターを開くか、レンズキャップを取り外してください。**

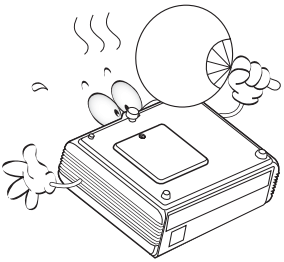


- 国によっては、電源電圧が一定していない場合もあります。プロジェクタは、電源が AC100 ～ 240V の電圧範囲のときに安全に作動するように設計されていますが、停電や ±10V のサージが発生すると故障する可能性があります。**電源の電圧が変動したり、電源供給が中断したりする地域では、電源安定器、サージプロテクタ、または無停電電源装置 (UPS) にプロジェクタを接続することをお薦めします。**

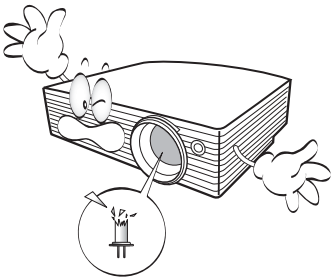


安全にお使いいただくために

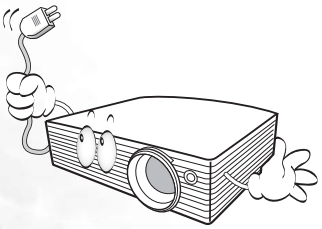
1. ランプは、動作中に非常に高温になります。ランプ部を取り外して交換する場合は、プロジェクタの電源を切ってから 45 分間ほど放置して、プロジェクタを常温に戻してください。



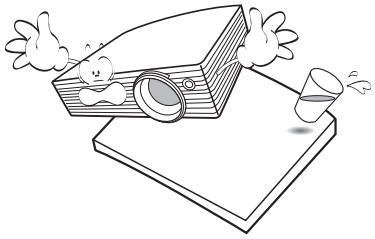
2. ランプは定格寿命より長く使用しないでください。ごくまれですが、定格寿命より長く使用すると、ランプが破裂することがあります。



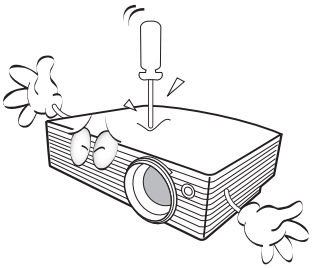
3. ランプ部や電子部品の交換は、必ずプロジェクタの電源プラグを抜いてから行ってください。



4. 本製品は安定した場所に設置してください。本製品が落下して、重大な損傷を受ける恐れがあります。

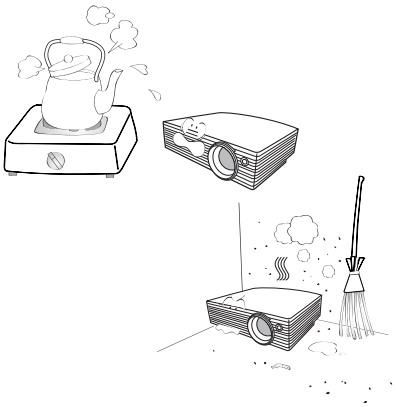


5. 本装置のキャビネットは開けないでください。感電する恐れがあります。点検修理については、認定技術者にお問い合わせください。組み立て方法に誤りがあると、本装置を使用するときにプロジェクタの誤作動や感電の恐れがあります。

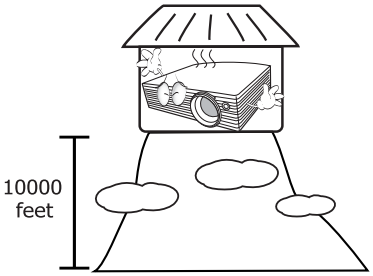


安全にお使いいただくために (続き)

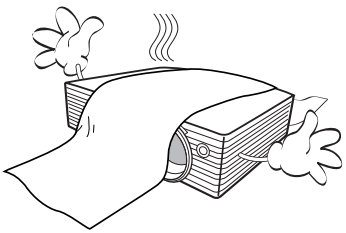
6. 次の場所に装置を置かないでください。
   - 通気が不十分な場所または密閉されている場所。壁との間隔を 50cm 以上空けて、プロジェクタの周辺の風通しをよくしてください。
   - 窓を締め切った車内など、非常に高温になる場所。
   - 非常に湿度が高い場所、ほこりの多い場所、タバコの煙にさらされる場所。このような場所に置くと、光学部品が汚れ、プロジェクタの寿命が短くなり、画像が暗くなります。



   - 火災報知器に近い場所。
   - 周辺温度が 40°C / 104°F を超える場所。
   - 高度が 10000 フィートを超える場所。

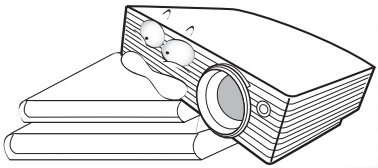


7. 通気孔をふさがないでください。
   - 本装置をブランケットなどの寝具類、または他の柔らかい物の上に置かないでください。
   - 本装置の上に布などをかぶせないでください。
   - プロジェクタの近くに可燃物を置かないでください。

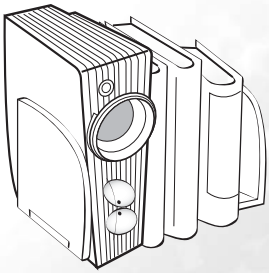


   通気孔がふさがれると、装置の内部が過熱し、火災が発生することがあります。

8. 使用時は、必ず装置を水平な平面上に置いてください。
   - 左右の傾きが 10°、または前後の傾きが 15°を超える状態で使用しないでください。完全に水平になっていない状態で装置を使用すると、ランプが故障したり損傷することがあります。

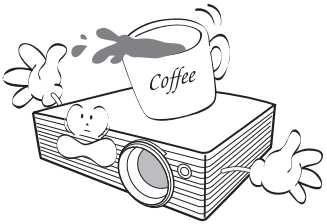


9. 装置を縦向きにしないでください。縦向きにすると、装置が倒れ、けがをしたり装置が損傷する恐れがあります。

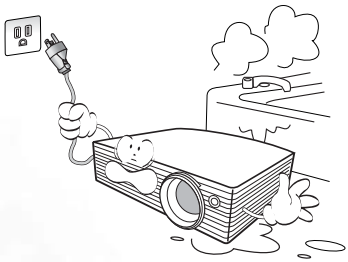


安全にお使いいただくために (続き)

10. 装置の上に乗ったり、物を置かないでください。装置が物理的に損傷するだけでなく、事故やけがの原因になります。

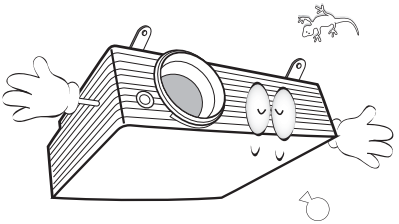


11. プロジェクタが作動しているときに投射レンズを物体で塞ぐと、それが過熱して変形したり、火災の原因となったりします。一時的にランプをオフにするには、プロジェクタかリモコンの **Blank (ブランク)** ボタンを押してください。
12. プロジェクタの上または近くに液体を置かないでください。プロジェクタ内部に液体がこぼれると故障の原因になります。プロジェクタを濡らした場合は、電源コンセントからプロジェクタを外し、BenQ にご連絡の上プロジェクタの点検をご依頼ください。



13. 本製品を天井に取り付けて、イメージを反転投写することができます。

⚠ **天井に取り付ける場合は、BenQ の天井取り付けキットを使用し、しっかりと固定してください。**



2 はじめに

プロジェクタの特長

このプロジェクタは高性能な光学エンジン投写技術とユーザーフレンドリーな設計を統合しており、高い信頼性と使いやすさを実現しています。

プロジェクタには次のような特長があります。

- パスワード保護機能の選択
- 携帯性に優れたコンパクト設計
- 高品質の手動ズームレンズ
- 最善の画質で表示するワンキー自動調整機能
- イメージの歪みを補正するデジタルキーストーン補正機能
- データ / ビデオ表示を調整可能なカラーバランスコントロール
- 超高輝度投写ランプ
- 1670 万色の表示能力
- 言語を選択できるオンスクリーンメニュー
- 消費電力を節約する標準 / 省電力モードの切り替えが可能
- オーディオ入力接続によりミックスモノラルオーディオ対応のスピーカー内蔵
- 高画質な AV イメージを提供する強力な AV 機能
- コンポーネント HDTV との互換性 (YPbPr)

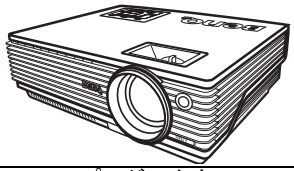
☞ • **投写イメージの明るさは、周辺光の状態、選択した入力ソースのコントラスト / 輝度設定、投射距離との直接的な比率によって変わります。**

• **ランプの明度は時間の経過に伴い暗くなります。また明度はランプ製造元の仕様によって異なります。これは異常ではなく、正常で予期される変化です。**

パッケージ内容

プロジェクタには、PC およびビデオ機器への接続に必要なケーブルが同梱されています。丁寧に開梱し、次に示すものがすべて揃っていることを確認してください。不足しているものがある場合は、お買い上げの販売店にご連絡ください。

同梱のアクセサリ類は日本仕様のものであり、本書の図とは異なる場合があります。



プロジェクタ



携帯用ソフトケース



ユーザーズガイド



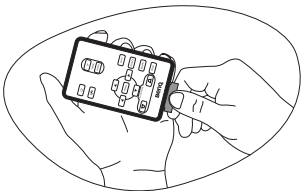
ユーザーズガイド CD

リモコンを使用する前につまみを引き抜いてください。





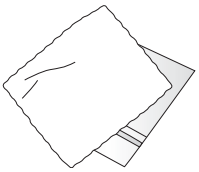
クイックスタートガイド　リモコン（電池付き）











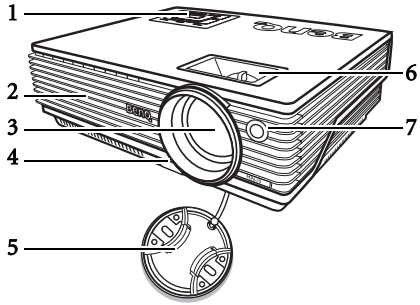
VGA ケーブル　USB ケーブ　電源コード　クリーニング用布

別売りアクセサリ

1. Macintosh アダプタ
2. 200W ランプ モジュール
3. 天井取り付けキット
4. コンポーネントビデオー VGA (D-sub) アダプタケーブル
5. RS232 コネクタ

プロジェクタ外観ビュー

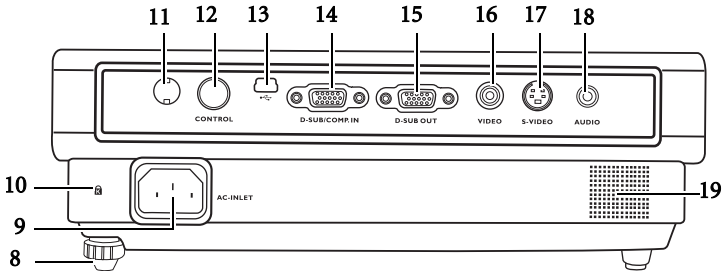
前面 / 上面



1. 外部コントロールパネル (詳細は 8 ページの " 外部コントロールパネル " を参照してください)
2. 通気孔
3. 投写レンズ
4. 前面アジャスタボタン
5. レンズキャップ
6. ピント リングおよびズームリング
7. 前面赤外線リモートセンサ

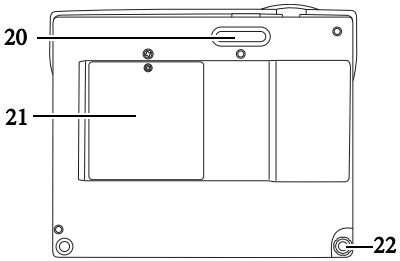
背面

各種機器への接続については、16 ページの " 接続 " を参照してください。



8. 背面アジャスタ フット
9. AC 電源コード差し込み口
10. 盗難防止用ケンジントンロック スロット
11. 赤外線リモート センサ
12. RS232 コントロールポート
13. USB ソケット
14. RGB (PC) / コンポーネントビデオ (YPbPr/ YCbCr) 信号入力ソケット
15. RGB 信号出力ソケット
16. ビデオソケット
17. S ビデオソケット
18. オーディオソケット
19. スピーカ

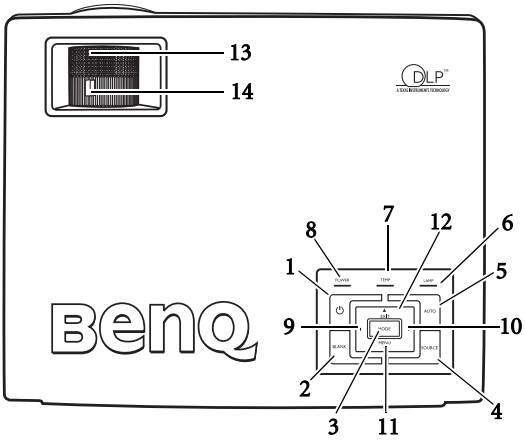
低い方



20. 前面アジャスタ フット
21. ランプカバー
22. 背面アジャスタ フット

制御装置および機能

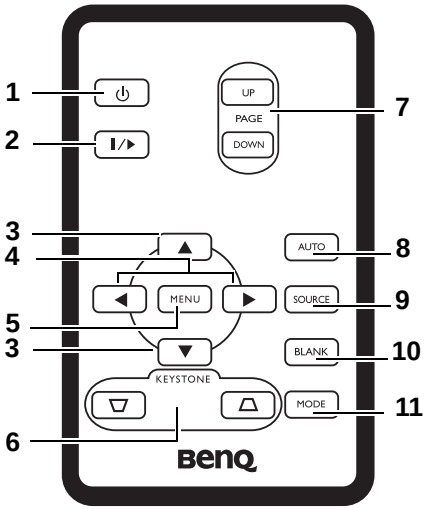
外部コントロールパネル



1. **Power (電源) (詳細については、22 ページの " 起動 " と 28 ページの " 終了 " を参照してください)**
   プロジェクタのオン / オフを切り替えます。
2. **Blank (ブランク)（詳細については、27 ページの " 画像を隠す " を参照してください）**
   スクリーンのイメージを消すために使用します。コントロールパネルのキーをどれでも押すとイメージが戻ります。
3. **Mode（モード）（詳細については、31 ページの " アプリケーションモード " を参照してください）**
   選択した入力信号によって、数種類の画像設定オプションがあります。
4. **Source （ソース）（詳細については、27 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください）**
   入力信号を RGB、コンポーネントビデオ、S ビデオまたは ビデオの順に選択します。
5. **Auto（自動）（詳細については、25 ページの " イメージの自動調整 " を参照してください）**
   表示画像に最適なピクチャタイミングを自動的に決定します。
6. **LAMP インジケータ ライト（詳細については、43 ページの " インジケータ " を参照してください）**
   ランプの状態を表示します。ランプに問題が発生した場合に点灯または点滅します。
7. **温度警告ライト（詳細については、43 ページの " インジケータ " を参照してください）**
   プロジェクタの温度が異常に高くなると赤く点滅します。
8. **電源インジケータライト（詳細については、43 ページの " インジケータ " を参照してください）**
   プロジェクタ動作中に点灯または点滅します。

9. **◀ 左**
10. **右 ▶（詳細については、26 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください）**
    スクリーンメニューを表示していない場合、#9 および #10 は**キーストーン -/+** ホットキーとして機能します。
11. **▼MENU（メニュー）（詳細については、30 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください）**
    オン スクリーン ディスプレイのコントロール メニューをオンにします。
12. **▲Exit (終了)**
    終了し、メニューの設定を保存します。
    オンスクリーンメニューが有効な場合、#9 から #12 のボタンを方向指示のボタンとして使用し、メニュー項目の選択や調整を行います。
13. **ピントリング (詳細については、25 ページの " 画像サイズと明瞭さの微調整 " を参照してください)**
    投写イメージの焦点を調整します。
14. **ズームリング (詳細については、25 ページの " 画像サイズと明瞭さの微調整 " を参照してください)**
    画像のサイズを調整します。時計回りに回転させると画像が拡大し、反時計回りに回転させると画像が縮小します。

リモートコントロール



1. **Power (電源) (詳細については、22 ページの " 起動 " と 28 ページの " 終了 " を参照してください)**
    プロジェクタのオン / オフを切り替えます。

2. **⏸/▶ 一時停止**

   一時停止 ボタンを押すと、イメージが一時停止します。スクリーンの右下隅に " ⏸ " アイコンが表示されます。一時停止を解除するには、**一時停止** ボタンをもう一度押します。
3. **▲ 上、▼ 下**
4. **◀ 左、右 ▶**

   オンスクリーンメニューが有効になっているときには、**▲ 上、▼ 下、◀ 左、右 ▶** ボタンを使ってメニューアイテムを選択し、調整を行ってください。
5. **MENU（メニュー）（詳細については、30 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください）**

   メニュー項目の選択および調整に使用します。
6. **▽ Keystone（キーストーン）△（詳細については、26 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください）**

   投写角度によって生じる画像の歪みを手動で修正します。
7. **Page Up と Page Down (詳細については、28 ページの " リモートからのページ操作 " を参照してください)**

   Page Up/Down コマンドに応答する（Microsoft PowerPoint など）ディスプレイソフトウェア（PC 上にインストール）は、これらのボタンを使って操作することができます。
8. **Auto（自動）（詳細については、25 ページの " イメージの自動調整 " を参照してください）**

   表示画像に最適な画像設定を自動的に決定します。
9. **Source （ソース）（詳細については、27 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください）**

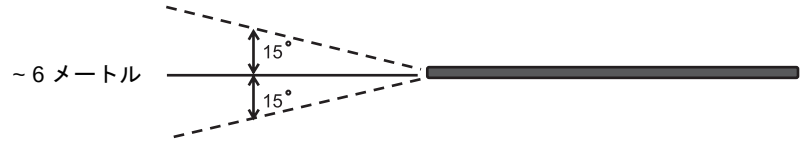
   入力信号を RGB、コンポーネントビデオ、S ビデオまたは ビデオの順に選択します。
10. **Blank （ブランク）（詳細については、27 ページの " 画像を隠す " を参照してください）**

    スクリーンのイメージを消すために使用します。リモコンのキーをどれでも押すと、イメージが戻ります。
11. **Mode （モード）（詳細については、31 ページの " アプリケーションモード " を参照してください）**

    選択した入力信号によって、数種類の画像設定オプションがあります。

リモコンの有効範囲

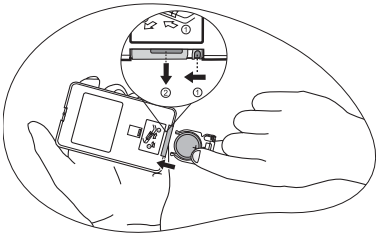
赤外線 (IR) リモコンセンサは、プロジェクタの前面と背面にあります。リモコンを正しく機能させるには、プロジェクタの IR リモコンセンサから 30 度以内でリモコンを使用する必要があります。リモコンとセンサの間の距離は、6 メートル (20 フィート) を超えないようにしてください。



リモコンとプロジェクタの間に赤外線を遮断する障害物がないかどうかを確認します。

リモコンの電池の交換

1. 電池ケースを引き出します。
2. 新しい電池をケースに挿入します。プラス極が外側を向くように挿入してください。
3. ケースをリモコンに押し込みます。



- **高温多湿の場所に置かないでください。電池は正しく取り扱わなければ、破損の原因となります。**
- **使用済みの電池は、同じタイプの電池か、メーカーが推奨する同等タイプの電池と交換してください。**
- **また、使用済みの電池はメーカーの指示に従って処分してください。**
- **電池は絶対に火に投げ込まないでください。爆発する恐れがあり大変危険です。**
- **電池が消耗したり、長時間リモコンを使用しない場合は、液体が漏れないようにリモコンから電池を外してください。**

3 設置

場所の選択

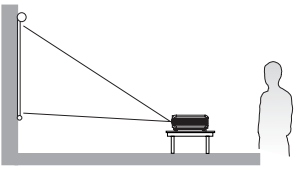
本機は次の 4 とおりの設置状態で使うことができます。

1. 前方フロア
2. 前方天井
3. 床面背面
4. 後方天井

部屋のレイアウトやお好みで、どの設定で設置するか決めてください。設置する際は、スクリーンのサイズや位置、電源コンセントがある場所、プロジェクタとその他の装置の距離や位置などを考慮してください。

I. 床面前面

プロジェクタをスクリーンの正面に床面近くに設置します。これが最も一般的な設定です。

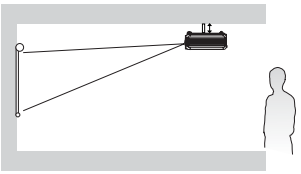


II. 天井前面

プロジェクタを上下逆さにスクリーン正面の天井に取り付けます。

この方法で設置する場合は、BenQ プロジェクタ天井取り付けキットをご購入ください。

プロジェクタをオンにしたら、**ミラー** > **高度な設定**メニューで を設定してください。

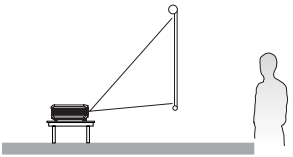


III. 床面背面

プロジェクタをスクリーン背面、床面近くに設置します。

専用の背面スクリーン投写が必要です。

プロジェクタ をオンにしたら、**ミラー** > **高度な設定**メニューでを設定してください。

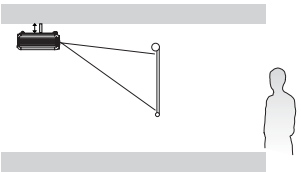


IV. 天井背面

プロジェクタを上下逆さにスクリーン背面の天井に取り付けます。

専用の背面スクリーン投写と BenQ プロジェクタ天井取り付けキットが必要です。

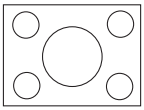
プロジェクタ をオンにしたら、**ミラー** > **詳細設定**メニューでを設定してください。



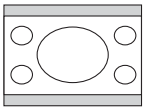
スクリーンサイズの調整

投写距離、ズーム設定、ビデオフォーマットにより投写画面サイズは変化します。

このプロジェクタの最高（ネイティブ）解像度は 800 x 600 ピクセルであり、縦横の比率が 4：3 です。縦横比 16:9（ワイドスクリーン）の画像を完全に映し出すために、ワイドスクリーン画像をプロジェクタのネイティブ幅にリサイズすることができます。このようにすると、高さがプロジェクタのネイティブ高さの 75% に縮小されます。



縦横比 4:3 の表示エリアに投射した縦横比 4:3 の画像



縦横比 4:3 の表示エリアにリサイズして投射した縦横比 16:9 の画像

したがって、縦横比 16:9 の画像はこのプロジェクタで表示できる縦横比 4:3 のうち、高さの 25% を使用せずに表示することになります。リサイズした 16:9 画像を 4:3 表示エリアの縦方向の中央に表示したとしても、4:3 表示エリアの縦方向 12.5% に相当する使用されないこの部分は、黒いバーで表示されます。

プロジェクタの位置を決定する際、使用目的および入力信号の縦横比を考慮に入れる必要があります。すべての入力信号（16:9 信号を入力するコンポジットビデオ以外）は、4:3 の縦横比で表示されます（リサイズした 16:9 画像の表示エリアよりもさらに 33%多い表示高さが必要です）。

重要：入力信号を選択する必要がある場合は（16:9 信号を入力するコンポジットビデオ以外）、16:9 をベースとした位置にプロジェクタを固定しないでください。

プロジェクタは必ず机の上などに水平に配置し、スクリーンの水平方向の中央に対して直角になるように設置してください。このように設置することによって、角度を付けて投射（または角度が付いた面に投射する場合）すると生じる画像の歪みを防止することができます。

新しいデジタルプロジェクタはまっすぐに画像を投射しません（例：古いリール・トゥ・リール式のフィルムのプロジェクタ）。代わりに、デジタルプロジェクタはプロジェクタの水平面に対し、やや上向きに角度を付けて投射します。これは机の上に配置したとき、スクリーンの下端が机のレベルよりも上になるよう（また室内の全員がスクリーンをはっきりと見えるように）にするためです。

プロジェクタを天井に取り付ける場合は、プロジェクタがやや下向きに角度を付けて投射するように上下逆さまに取り付ける必要があります。

図をご覧になるとお分かりいただけるように、このタイプの投射方法では投射画像の下端がプロジェクタの水平面から縦に傾いてしまいます。天井に取り付けた場合は、投射画像の上端がこのようになります。

プロジェクタをスクリーンから遠ざけると、投射画像のサイズが拡大され、それに伴い縦のオフセットも広がります。

スクリーンとプロジェクタの距離を決定する際は、投射距離に直接比例する投射画像のサイズと縦オフセットのサイズも考慮する必要があります。

プロジェクタを設置するための適度な距離については、縦横比 4:3 のスクリーンサイズの表をご参照ください。設置場所を決定するときには、スクリーン中央に対し直角の水平距離（投射距離）と、スクリーンの上下端からのプロジェクタの縦オフセットの高さ（オフセット）の２つのサイズを考慮してください。

使用するスクリーンサイズに対しプロジェクタの設置場所を決定する：

1. スクリーンサイズを選択します。
2. 表を参考にして、左側の「4:3 スクリーン対角線」という欄から使用したいスクリーンサイズに最も近いものを探してください。この値の列を右に見ていくと、「平均」という欄に相当するスクリーンからの平均距離が記載されています。これが投射距離になります。
3. 同じ列を右に見ていくと、縦オフセット値が記載されています。この値によって、スクリーンの端からの最終的な縦オフセット位置が決定されます。
4. プロジェクタはスクリーンの水平方向の中心に対して直角に、ステップ２で決定したスクリーンからの距離に、さらにステップ３で決定したオフセット値で設置するよう推奨します。

たとえば、120 インチのスクリーンを使って平均投射距離が 4691 mm で、縦オフセット値は 46 mm になります。

プロジェクタを推奨される範囲で別の場所に配置する場合、イメージがスクリーンの中心に表示されるようにプロジェクタを上下に傾ける必要があります。そうすると、画像に歪みが生じる場合があります。この場合は、キーストーン機能を使用して歪みを補正します。キーストーンの補正については、26 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。

設置する距離に対し推奨するスクリーンサイズを決定する：

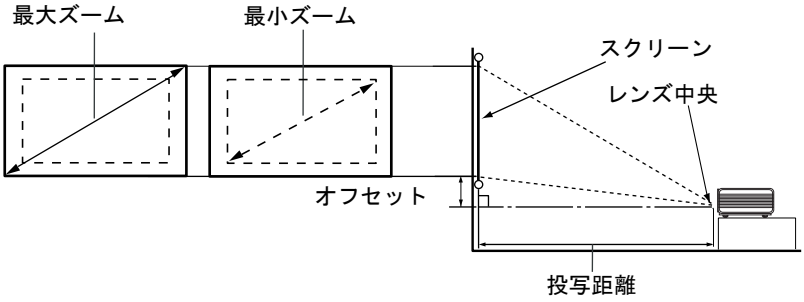
これは、プロジェクタを設置する部屋に合ったスクリーンサイズを求めるための方法です。

最大スクリーンサイズは、使用する部屋の実際のスペースが上限となります。

1. プロジェクタとスクリーンを設置したい場所までの距離を測ってください。これが投射距離になります。
2. 表を参考にして、「平均」という欄からスクリーンからの平均距離に最も近い値を探してください。測定した距離が最小距離と最大距離（平均距離値の両側に表示されています）の間にあることを確認してください。
3. この値と同じ列を左へ見ていくと、相当するスクリーンサイズを見つけることができます。これが投射距離からの投射画像サイズになります。
4. 同じ列を右に見ていくと、縦オフセット値が記載されています。この値によって、プロジェクタの水平面を基にした最終的なスクリーン設置場所が決定されます。

たとえば、測定した投射距離が 4.5m (4500mm) であったとき、「平均」欄の最も近い値は 4617mm になります。同じ列を見ると、3000mm （3m）が必要なスクリーンであることが分かります。大型サイズのスクリーンしか使用できない場合は、3m スクリーンの両側にリストされているスクリーンサイズは 9' と 10' になっています。

これらのスクリーンサイズの最小および最大投射距離は、測定した 4.5m の投射距離がこれらのスクリーンにも適合することを示しています。このプロジェクタは同じ投射距離で、スクリーンサイズを変えて表示するように調整することもできます（ズームコントロールを使用します。）スクリーンサイズが変わると、縦オフセットの値も変わりますので注意してください。



4:3 スクリーン対角線			スクリーンからの距離（mm）			縦オフセット（mm）
フィート	インチ	mm	最短距離（最大ズームにて）	平均	最長距離（最小ズームにて）	
4	48	1219	1745	1876	2007	18
		1500	2148	2199	2250	23
5	60	1524	2182	2345	2509	23
6	72	1829	2618	2815	3011	27
		2000	2863	3078	3293	30
7	84	2134	3055	3284	3513	32
8	96	2438	3491	3753	4015	36
		2500	3579	3848	4116	38
9	108	2743	3927	4222	4516	41
		3000	4295	4617	4939	45
10	120	3048	4364	4691	5018	46
		3500	5011	5387	5763	53
12	144	3658	5236	5629	6022	55
		4000	5727	6157	6586	60
15	180	4572	6545	7036	7527	69
		5000	7158	7695	8232	75
18	216	5486	7855	8444	9033	82
		6000	8590	9234	9878	90
25	300	7620	10909	11727	12545	114

光学部品の偏差のため、これらの数字には 3% の公差があります。

4 接続

信号ソースをプロジェクタに接続する際には、次の点を確認してください。

1. 接続を行う前にすべての機器の電源をオフにします。
2. 各ソースに正しい信号ケーブルを使用します。
3. ケーブルがしっかり差し込まれていることを確認します。

☞ **下に示す接続図では、プロジェクタにケーブルは接続されていません（詳細は、6 ページの " パッケージ内容 " を参照してください）。ケーブルはお近くの電気店でお求めください。**

コンピュータまたはモニタの接続

コンピュータの接続

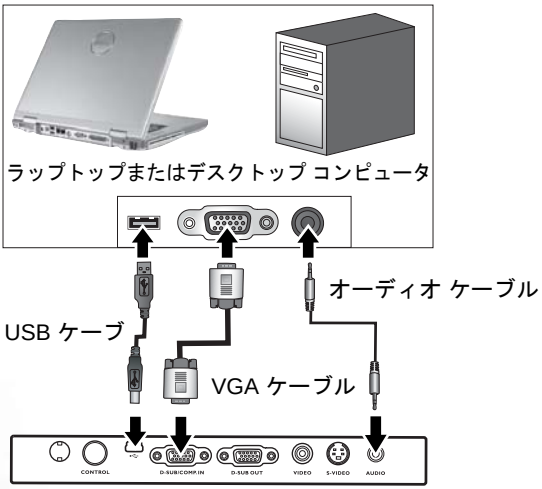
このプロジェクタには PC と接続するための VGA 入力ソケットがついています。

また USB ケーブルを使ってプロジェクタと PC を接続し、PC 上のプレゼンテーションページをプロジェクタで操作することもできます（詳細は、28 ページの " リモートからのページ操作 " を参照してください）。

プロジェクタと PC を接続するには :

1. 付属の VGA ケーブルをコンピュータの D-Sub 出力ソケットに接続します。
2. VGA ケーブルのもう片端をプロジェクタの D-SUB/COMP IN 信号入力ソケットに接続します。
3. ページ操作をリモートで行うには（詳細は、28 ページの " リモートからのページ操作 " を参照してください）、付属の USB ケーブルでコンピュータの USB ポートとプロジェクタの USB ソケットを接続してください。
4. 適切なオーディオケーブルを使ってコンピュータのオーディオ出力ソケットと、プロジェクタのオーディオソケットを接続します。

最終的には、下の図のような接続状態になります。



- **Macintosh コンピュータ（www.apple.com/usen/legacy/legacy_list.html）に接続するには、Mac アダプタ (別売のアクセサリ) が必要です。**

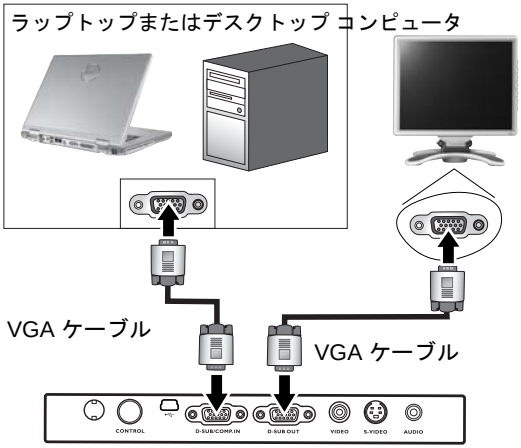
- **多くのラップトップでは、プロジェクタを接続すると外付けビデオポートはオンになりません。通常 <FN> + <F3> や CRT/LCD キーなどを使用すると、外部表示のオン / オフを切り替えることができます。ラップトップ上で CRT/LCD と記された機能キーか、モニタの記号が表示された機能キーの位置を確認してください。<FN> と記号が記された機能キーを同時に押します。ラップトップのキーの組み合わせについては、ラップトップの説明書をお読みください。**

モニタの接続

ご自分のプレゼンテーションをスクリーンだけでなく、モニタにも表示して近くで画面を確認したい場合、下の図に示す通りプロジェクタの RGB 信号出力ソケットと外部モニタを VGA ケーブルで接続できます。

1. プロジェクタとコンピュータを 16 ページの " コンピュータの接続 " の手順にしたがって接続してください。
2. 適切な VGA ケーブル（本製品に同梱されているもの）を使ってビデオモニタの D-Sub 入力ソケットに挿入します。
3. もう片端をプロジェクタの D_SUB OUT ソケットに挿入します。

最終的には、下の図のような接続状態になります。



D-Sub 出力は、プロジェクタに正しく D-Sub 入力信号が送られなければ機能しません。

ビデオ機器との接続

本プロジェクタは次の出力ソケットのいずれかを備えたビデオ機器と接続することができます。

- コンポーネントビデオ
- S ビデオ
- ビデオ（コンポジット）

上記のいずれかの方法でプロジェクタとビデオソース装置を接続してください。ただし、方法によってビデオ品質が異なります。接続方法は、プロジェクタとビデオソース装置の両方に搭載されている端末に合ったものを選択してください。

最高のビデオ品質

最高の品質を実現する接続方法は、コンポーネントビデオです（コンポジットビデオと間違えないでください）。デジタル TV チューナーや DVD プレーヤーはコンポーネントビデオを出力しますので、使用できるならばこの方法で接続してください。

プロジェクタとコンポーネントビデオ装置の接続方法については、19 ページの " コンポーネントビデオ装置の接続 " を参照してください。

良好なビデオ品質

S ビデオは標準のコンポジットビデオよりも品質が良いアナログビデオを再現します。ビデオソース装置にコンポジットビデオと S ビデオの両出力端末が付いている場合は、S ビデオを選択してください。

プロジェクタと S ビデオ装置の接続方法については、20 ページの "S ビデオ装置の接続 " を参照してください。

標準ビデオ品質

コンポジットビデオはアナログビデオであり、見るだけなら十分です。ただしプロジェクタから投射される結果は最適値以下であり、ここで記載した方法の中では最も品質が低い方法です。

プロジェクタとコンポジットビデオ装置の接続方法については、21 ページの " コンポジットビデオ装置の接続 " を参照してください。

オーディオ接続

このプロジェクタにはビジネス用途に限り使用できる、データプレゼンテーションに備わった基本的な音声機能を再生できるようにモノラルスピーカーが内蔵されています。このスピーカーはホームシアターやホームシネマなどに求められるステレオオーディオを再生するために設計されたものではありません。ステレオオーディオ入力は、プロジェクタのスピーカーを介して一般的なモノラルオーディオ出力にミキシングされます。

別にサウンドシステムを使用できる場合は、ビデオソース装置のオーディオ出力とサウンドシステムを接続するとよいでしょう。

次のセクションで示すオーディオ接続図は参照としてのみ記載しています。別のサウンドシステムを使用できる場合、またはオーディオが必要でない場合は、プロジェクタにオーディオを接続する必要はありません。

コンポーネントビデオ装置の接続

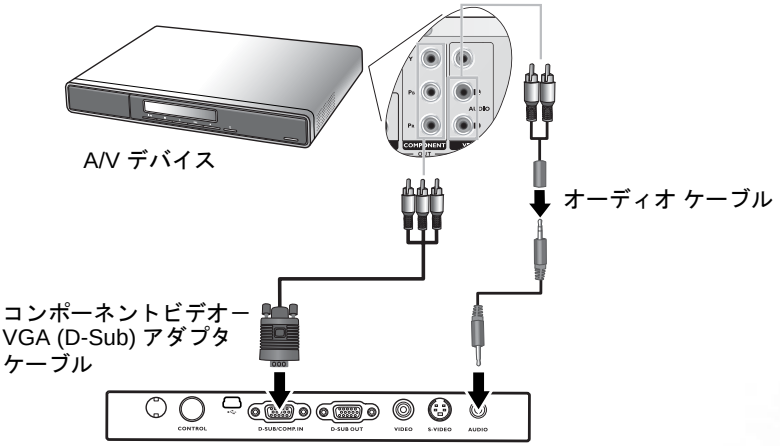
ビデオソース装置に未使用のコンポーネントビデオ出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- ある場合は、手続きを続けてください。
- ない場合は、別の方法で装置を接続してください。

プロジェクタをコンポーネントビデオ装置に接続するには：

1. （オプションアクセサリの）コンポーネントビデオー VGA (D-Sub) アダプタケーブルの３個の RCA タイプコネクタが付いた方をビデオソース装置のコンポーネントビデオ出力ソケットに差し込んでください。プラグの色とソケットの色を合わせてください（緑は緑と、青は青と、赤は赤と）。
2. コンポーネントビデオー VGA (D-Sub) アダプタケーブルのもう片端（D-Sub タイプコネクタが付いた方）をプロジェクタの D-SUB/COMP IN ソケットに差し込みます。

最終的には、下の図のような接続状態になります。



- **このプロジェクタではステレオオーディオ入力が接続されていても、ミックス モノラルオーディオしか再生できません。18 ページの " オーディオ接続 " を参照してください。**
- **ネイティブ 16:9 ピクチャを表示できるビデオ出力は、コンポーネントビデオだけです。**

プロジェクタを高精度 TV (HDTV) チューナーに接続する場合は、次の規格がサポートされています。

- 480i
- 576i
- 720p (50/ 60 Hz)
- 480p
- 576p
- 1080i (50/ 60 Hz)

電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されず、正しいビデオソースが選択されている場合、ビデオソースの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。

S ビデオ装置の接続

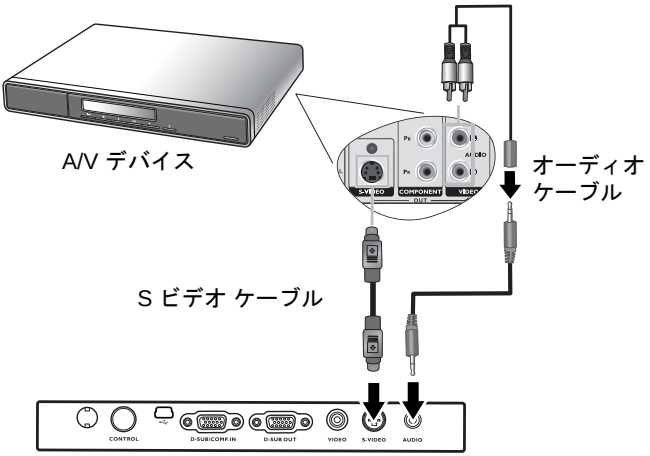
ビデオソース装置に未使用の S ビデオ出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- ある場合は、手続きを続けてください。
- ない場合は、別の方法で装置を接続してください。

プロジェクタを S ビデオ装置に接続するには：

1. （オプションアクセサリの）S ビデオケーブルをビデオソース装置の S ビデオ出力ソケットに差し込んでください。
2. S ビデオケーブルのもう片端をプロジェクタの S ビデオソケットに差し込んでください。

最終的には、下の図のような接続状態になります。



- **このプロジェクタではステレオオーディオ入力が接続されていても、ミックス モノラルオーディオしか再生できません。詳細は、18 ページの " オーディオ接続 " を参照してください。**
- **電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されず、正しいビデオソースが選択されている場合、ビデオソースの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。**
- **コンポーネントビデオ接続方式によりプロジェクタとこの S ビデオソース装置をすでに接続してある場合は、S ビデオ接続方式でこの装置を接続すると不要に 2 つめの接続が生じ、画質が悪くなるため、この装置を接続する必要はありません。詳細は、18 ページの " ビデオ機器との接続 " を参照してください。**

コンポジットビデオ装置の接続

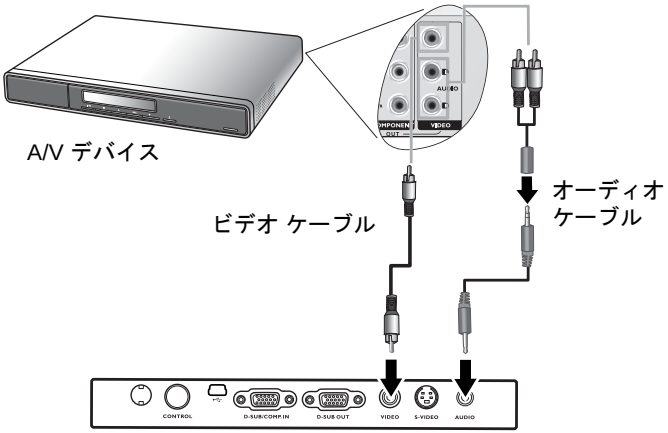
ビデオソース装置に未使用のコンポジットビデオ出力ソケットがあるかどうかを調べてください。

- ある場合は、手続きを続けてください。
- ない場合は、別の方法で装置を接続してください。

プロジェクタをコンポジットビデオ装置に接続するには：

1. （オプションアクセサリの）ビデオケーブルをビデオソース装置のビデオ出力ソケットに差し込んでください。
2. ビデオケーブルのもう片端をプロジェクタのビデオソケットに差し込んでください。

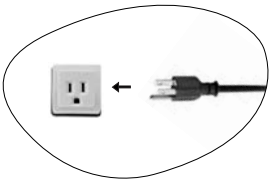
最終的には、下の図のような接続状態になります。



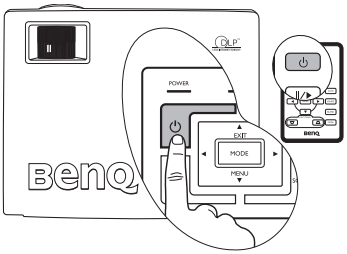
- **このプロジェクタではステレオオーディオ入力が接続されていても、ミックス モノラルオーディオしか再生できません。詳細は、18 ページの " オーディオ接続 " を参照してください。**
- **電源をオンにしても選択したビデオイメージが表示されず、正しいビデオソースが選択されている場合、ビデオソースの電源がオンになっていて正しく動作していることを確認してください。また信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。**
- **コンポーネントビデオ入力と S ビデオ入力を使用できない場合に限り、コンポジットビデオ接続方式で接続してください。詳細は、18 ページの " ビデオ機器との接続 " を参照してください。**

5 操作

起動



1. 電源コードをプロジェクタとコンセントに差し込みます。コンセントのスイッチをオンにします (該当する場合)。電源を入れると、**Power (電源) インジケータ** がオレンジ色になります。
2. レンズ キャップを取り外します。キャップを付けたままにしておくと、過熱によりキャップが変形する場合があります。



3. リモコンまたはプロジェクタの **Power (電源)** ボタンを２秒間押し続けて装置を起動します。**Power (電源) インジケータ ライト** が緑色に点滅し、電源がオンになると、緑色のまま点灯します。
   起動処理には、**Power (電源)** を押してから約 30 秒かかります。起動処理の後半に、デフォルトの BenQ ロゴが表示されます。
4. パスワードを入力するよう要求されたら、矢印ボタンを押して４桁のパスワードを選択し、**Auto（自動）** を押してください。パスワード機能については、22 ページの " パスワード機能の使い方 " を参照してください。
5. 接続されているすべての機器の電源をオンにします。
6. プロジェクタは入力信号の検索を開始します。スキャンされている入力ソースがスクリーン中央に表示されます。入力ソース信号が検出されるまで検出が続行されます。
   プロジェクタまたはリモコンの **Source (ソース)** を押して表示する入力信号を選択することもできます。詳細は、27 ページの " 入力信号の切り替え " を参照してください。

☞ **入力信号の周波数 / 解像度がプロジェクタの動作範囲を超えた場合、[範囲外] というメッセージが消画スクリーンに表示されます。**

パスワード機能の使い方

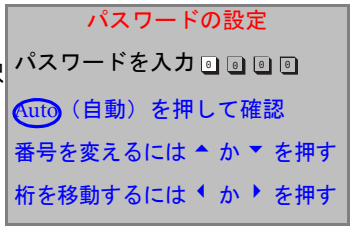
セキュリティのため、および許可されていないユーザーがプロジェクタを勝手に使用できないように、このプロジェクタにはパスワードを設定することができます。パスワードはオンスクリーンメニューで設定します。オンスクリーンメニューの操作方法については、30 ページの " メニューの使用方法 " を参照してください。

☞ **警告：パスワード機能を有効にしたにも関わらず、パスワードを忘れてしまうと面倒なことになります。（必要であれば）本書を印刷し、設定したパスワードを本書に書き留めておき、安全な場所に保管しておいてください。**

パスワードを設定するには：

注意：一度パスワードを設定すると、プロジェクタを起動するたびに正しいパスワードを入力しなければプロジェクタを使用することはできなくなります。

1. オンスクリーンメニューを開き、 **Setting（設定）** > **Password（パスワード）**を選択します。**左** ◀ または**右** ▶ を押して**オン** を選択してください。
2. 初めてこの機能を有効にすると、スクリーン上に警告が表示されます。**上** ▲ または**下** ▼ ボタンを使ってパスワードの番号を選択してください。パスワードの桁を変えるには、**左** ◀ または**右** ▶ ボタンをお使いください。
3. パスワードを完全に入力したら、**Auto（自動）**を押して確認してください。確認のメッセージが表示されます。

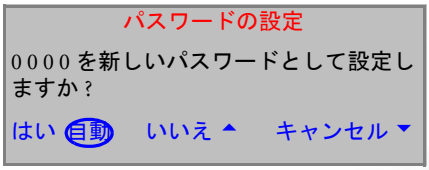


- **入力したパスワード番号はスクリーン上に表示されます。**
- **重要：選択したパスワードは本書の下の欄に書き留めておき、忘れたときにいつでも参照できるようにしておいてください。**

  パスワード： _ _ _ _

  本書は安全な場所に保管しておいてください。

4. 次のいずれかのステップにしたがってください。
   i. **Auto（自動）**を押して続行します。「パスワードの変更が完了しました」というメッセージが表示されたらセットアップが完了したことになります。
   ii. 前のスクリーンに戻りパスワードを入力し直すには、**上** ▲ ボタンを押します。
   iii. パスワードの設定を中止し、オンスクリーンメニューに戻るには、**下** ▼ ボタンを押します。



パスワードを忘れた場合：

プロジェクタを起動すると毎回４桁のパスワードを入力するよう要求されます。パスワードを間違えると、エラーメッセージが表示されます。プロジェクタの電源を一度切って（**Power（電源）**を押します）もう一度やり直してください。パスワードを忘れてしまい、さらにパスワードを記録しておかなかった場合は、パスワードの呼び戻し手続きを行ってください。

パスワードの呼び戻しを行うには：

右 ▶ ボタンを５秒間押します。スクリーン上にコード化された番号が表示されます。番号をデコードするには、お近くの BenQ サービスセンターにお問い合わせください。お客様がこのプロジェクタを使用できる正当なユーザーであることを確認するために、購入を証明する文書の提示を求められる場合があります。

パスワードを変更するには：

1. オンスクリーンメニューを開き、**Setting（設定）**> **パスワードの 変更**を選択します。
2. **左** ◀ または**右** ▶ を押します。「パスワードの変更」メッセージが表示されます。
3. 古いパスワードを入力します。
   i. パスワードが正しければ、新しいパスワードを入力することができます。

重要：選択したパスワードは本書の下の欄に書き留めておき、忘れたときにいつでも参照できるようにしておいてください。
パスワード：＿＿＿＿
本書は安全な場所に保管しておいてください。

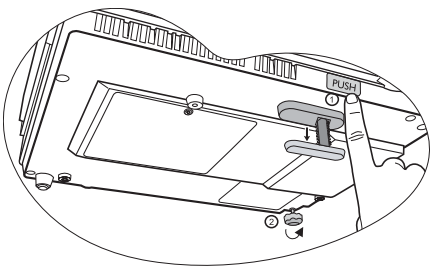
   ii. 入力したパスワードが正しくなければ、「パスワードエラー」メッセージが表示されます。もう一度入力するには**上** ▲ を押します。キャンセルするには**下** ▼ を押します。

4. 新しいパスワードをチェックしてください。
   i. **Auto（自動）**を押すと設定が完了します。
   ii. もう一度入力し直すには、**上** ▲ を押してください。
   iii. パスワードの設定を中止し、オンスクリーンメニューに戻るには、**下** ▼ ボタンを押します。

高さ調整

プロジェクタには、クイック リリース アジャスタ フットが 1 つ、背面アジャスタ フットが 1 つ備え付けられています。これらのアジャスタを使って、イメージの高さと投写角度を調整します。プロジェクタを調整するには、次の手順にしたがってください。

1. プロジェクタを持ち上げ、アジャスタボタンを押してアジャスタを解放します。アジャスタが所定の位置に下りて固定されます。



ランプが点灯しているときには絶対にレンズを覗かないでください。ランプからは強い光が発されており、目を傷つける場合があります。

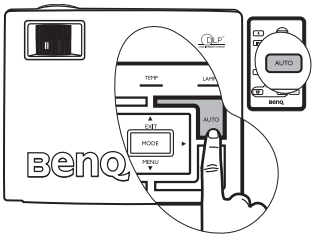
2. 背面アジャスタ フットを回して、水平角度を微調整します。

フットを縮めるには、フロントアジャスタ ボタンを押しながらプロジェクタを持ち上げて、ゆっくりとプロジェクタを下ろします。背面アジャスタ フットを逆方向に回します。

スクリーンとプロジェクタが垂直になっていなければ、投影画像は縦に歪みます。これを補正するには、プロジェクタのコントロール パネルまたはリモコンの画像メニューでキーストーンの値を調整します。

イメージの自動調整

場合によっては、画質を最適化する必要が生じることもあります。手動で最適化するには、プロジェクタのコントロールパネルまたはリモコンの **Auto (自動)** を押します。組み込みのインテリジェント自動調整機能により周波数およびクロックの値が再調整され、3 秒以内に最適な画質が得られます。

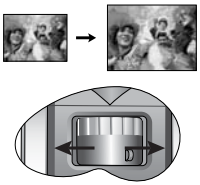


下図のように、現在のソース情報がスクリーンの右下隅に 3 秒間表示されます。

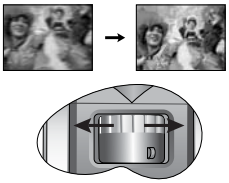
Auto (自動) が機能している間、スクリーンは消画の状態になります。

画像サイズと明瞭さの微調整

1. 投写されたイメージのサイズを調整するには、ズームリングを使用します。



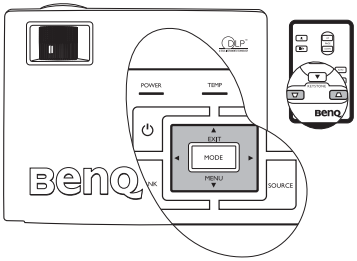
2. 次にピントリングを回して焦点を合わせます。



キーストーンの補正

キーストーンとは、投写イメージの上部または下部が大きく広がってしまう状態のことです。プロジェクタがスクリーンに対して垂直でない場合に発生します。

これを補正するには、プロジェクタの高さの調整とは別に、次のいずれかの手順に従い、手動で補正する必要があります。



1. プロジェクタのコントロールパネルの ◀ **左** または **右** ▶ を押し、［キーストーン］というステータスバーを表示します。イメージの上部のキーストーンを補正する場合は、**左** ◀ を押します。イメージの下部のキーストーンを補正する場合は、**右** ▶ を押します。
2. リモコンの ▽ / △ を押して、［キーストーン］というラベルの付いたステータスバーを表示してから、イメージの上部のキーストーンを補正する場合は、▽ を押し、イメージの下部のキーストーンを補正する場合は、△ を押します。
3. プロジェクタの ▼ Menu (**メニュー**) またはリモコンの MENU (**メニュー**) キーを押します。  Picture（**画像**） --> Keystone（**キーストーン**）を選択し、プロジェクタの**左** ◀ / **右** ▶ またはリモコンの**左** ◀ / **右** ▶ を押して値を調整してください。

以下に例を示します。



Keystone 0

1. プロジェクタの左 ◀ を押すか、または

2. リモコンの ▽ を押すか、または

3. Picture（画像）--> Keystone（キーストーン）メニューが表示されている場合は、プロジェクタの左 ◀ を押すか、リモコンの ◀ を押します。



Keystone -6



Keystone 0

1. プロジェクタの右 ▶ を押すか、または

2. リモコンの △ を押すか、または

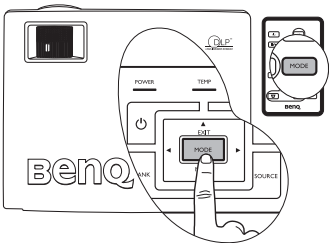
3. Picture（画像）--> Keystone（キーストーン）メニューが表示されている場合は、プロジェクタの右 ▶ を押すか、リモコンの ▶ を押します。



Keystone +6

アプリケーションモードの選択

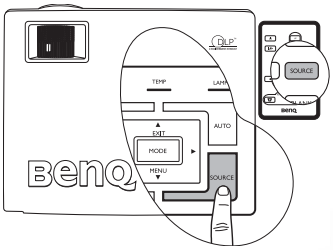
このプロジェクタは操作環境や入力ソースの画像タイプによって自由に選択できるように、いくつかのアプリケーションモードが設定されています。必要に応じて操作モードを選択するには、**Mode（モード）**を押してください。信号タイプごとに使用できる画像モードは次の通りです。詳細は、31 ページの " アプリケーションモード " を参照してください。



PC 信号入力				
最大輝度	プレゼンテーション（デフォルト）	sRGB/ フォト	ゲーム	ビデオ
YPbPr/S ビデオ / ビデオ信号入力				
ムービー（デフォルト）		シネマ	ゲーム	フォト

入力信号の切り替え

プロジェクタは同時に複数の装置に接続することができます。ただし一度に表示できる装置は１台です。有効な入力ソースを切り替えるには、プロジェクタのコントロールパネルかリモコンの **Source（ソース）**ボタンを押してください。選択したソース名は、スクリーンの中央にボタンを押してから３秒間表示されます。

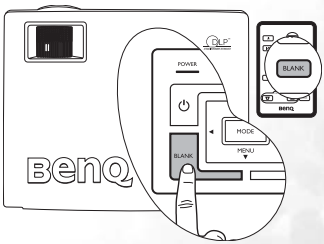


入力信号を変えると、そのたびに投射画像の輝度も変わります。通常ほとんどが静止画を使ったデータ（グラフィック）PC プレゼンテーションは、ほとんどが動画（ムービー）のビデオよりも明るくなります。

入力タイプによって、アプリケーションモードで有効なオプションが変わります。詳細は、27 ページの " アプリケーションモードの選択 " を参照してください。

画像を隠す

Blank（ブランク）を使用するとスクリーンのイメージが消えるため、聴衆の関心をすべて講演者に向けることができます。リモコンのキーをどれでも押すと、イメージが戻ります。イメージが非表示になると、スクリーンの右下隅に、**Blank（ブランク）**と表示されます。ビデオ / S ビデオ入力を使用している場合は、この機能を使用してもサウンドは流れたままになります。

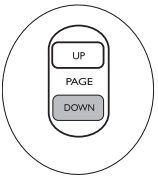


 **Advance（高度な設定）--> ブランク時間** を設定すると、一定時間消画スクリーン状態で何もしなかった場合に、自動的に画像が戻るように設定できます。

投射中に投写レンズを他の物体で覆わないでください。その物体が過熱し、火災の原因となり危険です。

リモートからのページ操作

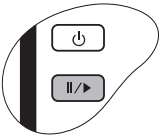
Page Up/Down コマンドに応答する（Microsoft PowerPoint など）ディスプレイソフトウェア（PC 上にインストール）は、リモコンの **Page Up** や **Page Down** ボタンを使って操作することができます。詳細は、16 ページの " コンピュータの接続 " を参照してください。



この機能を使用する前に、プロジェクタと PC またはノートブック PC を USB ケーブルで接続します。

画像の静止

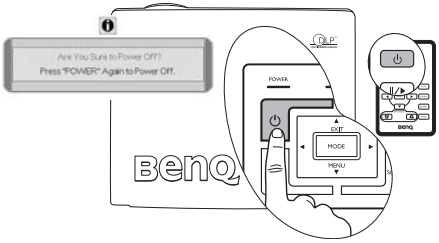
リモコンの **Freeze（一時停止）**ボタンを押すと画像が静止します。スクリーンの右下隅に ▮▮ アイコンが表示されます。一時停止を解除するには、リモコンの **Freeze（一時停止）**ボタンを押すか、プロジェクタのコントロールパネルの **Source（ソース）**ボタンを押してください。**Source（ソース）**ボタンを押すと入力ソースも変わりますので注意してください。



スクリーン上でイメージが静止しても、ビデオやその他の装置で映像は流れつづけています。接続した装置に有効なオーディオが含まれている場合は、画像が静止しても音声は聞くことができます。

終了

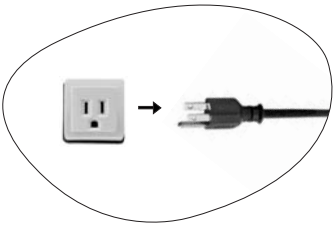
1. **Power (電源)** を押すと、警告メッセージが表示されます。**Power (電源)** をもう一度押すと、プロジェクタの電源がオフになります。
2. **Power (電源) インジケータライト**がオレンジ色に点滅してランプが消灯した後、プロジェクタを冷却するためにファンが約 90 秒間動作を続けます。



- **ランプを保護するため、冷却プロセスの間はプロジェクタはいかなるコマンドにも反応しません。**
- **冷却時間を短縮するには、クイック冷却機能を有効にすることもできます。34 ページの " クイック冷却（オフ）" を参照してください。**

3. 電源コードをコンセントから抜きます。

- **プロジェクタ終了手順が完了する前、または 90 秒間の冷却プロセスの間は、電源コードを抜かないでください。**
- **プロジェクタを正しく終了しなければ、プロジェクタを再起動しようとするとランプを保護するため、数分間ファンが動作して冷却します。プロジェクタを起動するには、ファンが停止した後にもう一度、電源を押します。**



メニューの操作

メニュー システム

OSD メニューは、選択した信号のタイプにより異なります。

	受信信号のタイプにより使用可能な機能		
サブメニュー	**PC（デフォルト値または設定）**	**ビデオ / S ビデオ（デフォルト値または設定）**	**コンポーネントビデオ（デフォルト値または設定）**
 **画像**	アプリケーションモード キーストーン 色温度 輝度 コントラスト	アプリケーションモード キーストーン 色温度 輝度 コントラスト 色 色合い *	
 **高画質画像**	自動サイズ調整 縦横比 水平位置 垂直位置 位相 水平サイズ	自動サイズ調整 縦横比 シャープネス	
 **設定**	ミュート 音量 OSD 時間 クイック冷却 パスワード パスワードの変更 リセット		
 **高度な設定**	ミラー ブランク時間 ソーススキャン 言語 スプラッシュスクリーン 高地モード 自動電源オフ 省電力モード		
 **情報**	ソース 解像度 アプリケーションモード ランプ時間 (補正済み)	ソース システム アプリケーションモード ランプ時間（補正済み）	ソース 解像度 アプリケーションモード ランプ時間（補正済み）

* ビデオまたは S ビデオ信号が接続されているときには、この機能は NTSC 規格が選択されているときにしか使用することができません。

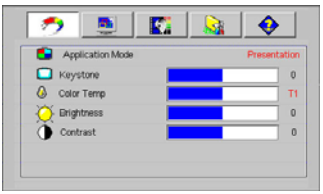
メニューの使用方法

プロジェクタは、On-Screen Display (OSD) メニューを備えており、各種の調整や設定が行えます。

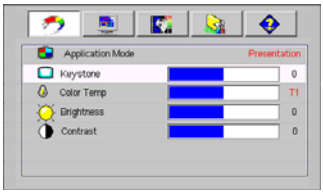
メニュー言語は 17ヶ国語用意されています （詳細については、35 ページの "4. 高度な設定メニュー " を参照してください）。

次の例では、キーストーンの調整を説明しています。

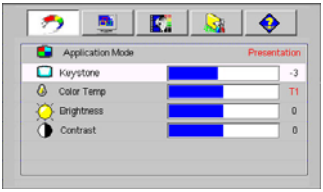
1. プロジェクタの ▼ **Menu (メニュー)** または、リモコンの **Menu (メニュー)** を押して、オンスクリーン メニューをオンにします。



2. プロジェクタの ◀ **左** / **右** ▶ または、リモコンの**左** ◀ / **右** ▶ を使用して、 **Picture（画像）**メニューを選択します。
3. プロジェクタの ▲ **Exit (終了)** または ▼ **Menu （メニュー）**を押すか、またはリモコンの ▼ / ▲ を押して、**キーストーン**を選択します。



4. プロジェクタの **左** ◀ / **右** ▶ または、リモコンの**左** ◀ / **右** ▶ を使用して、キーストーンの値を調整します。



5. プロジェクタの ▲ **Exit （終了）** を 2 回押すか、リモコンの **Menu（メニュー）**を２回押して * 終了し、設定を保存します。

***1 回目にはサブメニューに戻り、2 回目にオンスクリーンメニューが閉じます。**

1. 画像メニュー

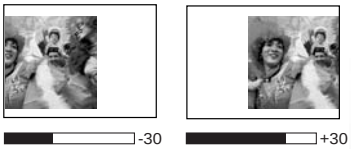
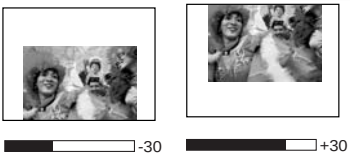
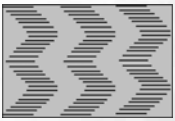
☞ **項目によっては、特定の入力ソースを使用している場合にしか調整できないものもあります。調整できない項目はスクリーンには表示されません。**

機能（デフォルト / 設定値）	説明
アプリケーションモード **（PC：プレゼンテーション; YPbPr/ S ビデオ / ビデオ：ムービー）**	あらかじめ定義したモードを利用すると、ご使用のプログラムタイプに最適なプロジェクタのイメージを設定することができます。 ☞ **リモコンの Mode（モード）ボタンを使ってあらかじめ定義したモードを選択することもできます。詳細は、27 ページの " アプリケーションモードの選択 " を参照してください。** **PC 信号入力** 1. **最大輝度モード**：イメージの輝度を最大限明るくします。このモードは、輝度を最高に明るくする必要がある環境に適しています（プロジェクタを明るい部屋で使用する場合など）。 2. **プレゼンテーションモード（デフォルト）**：プレゼンテーションに向いています。このモードでは PC の色に合わせて輝度が強調されます。 3. **sRGB/ フォトモード**：RGB の純度を最高に上げて、輝度設定に関係なく実物のようなリアルな画像を再現します。このモードは sRGB 対応の正しく調整されたカメラで撮影したフォトを見たり、PC グラフィックや AutoCAD などの描画アプリケーションを見るのに適しています。 4. **ゲームモード**：明るいリビング ルームでコンピュータゲームをする場合に適しています。 5. **ビデオモード**：このモードはやや暗めの部屋で、PC 入力を介してデジタルカメラや DV からムービーやビデオクリップを再生するのに適しています。 **YPbPr/S ビデオ / ビデオ信号入力** 1. **ムービーモード（デフォルト）**：このモードはラウンジの照明でカラフルなムービーや TV を楽しむのに適しています。 2. **シネマモード**：このモードは暗くしたホームシネマルームやラウンジなどで DVD ムービーを楽しむのに適しています。 3. **ゲームモード**：このモードは普通のリビングルームの照明でゲームボックスベースのビデオゲームを楽しむのに適しています。 4. **フォトモード**：このモードは sRGB 対応の正しく調整されたカメラで日中撮影したフォトを見たり、フォト CD を見たりするのに適しています。彩度と輝度のバランスが良い点が特長です。
キーストーン（0）	イメージのキーストーンを補正します。詳細については、26 ページの " キーストーンの補正 " を参照してください。

色温度（選択したアプリケーションモードにより変わります）	４種類の色温度 * 設定が使用できます。 1. **T1:** 最高の色温度のとき、T1 は他の設定よりも画像をより青白く再現します。 2. **T2:** 画像を青みがかった白で表示します。 3. **T3:** 白の色合いを通常に保ちます。 4. **T4:** 画像を赤みがかった白で表示します。 *** 色温度について：** 用途に応じて「白」とみなされる色合いが多数存在します。白色を表すためによく使用される方法の 1 つに「色温度」があります。色温度の低い白色は赤みがかった白で表示されます。色温度の高い白色は青みがかって表示されます。
輝度（選択した入力ソースによります）	イメージの輝度を調整します。値を高くするほどイメージの輝度が増加します。設定値が小さいほどイメージは暗くなります。このコントロールを調整すると、イメージの黒い領域が黒く表示されるため、暗い領域の詳細が見えるようになります。 
コントラスト （選択した入力ソースによります）	イメージの明るさと暗さの差を調整します。値を高くするほどコントラストが増加します。選択した入力と表示環境に合わせて輝度を調整した後、これを使って白のピークレベルを設定することができます。 
色（選択した入力ソースによります）	イメージの色強度を増減します。
色合い（50）	イメージの色調を調整します。値を高くするほど赤みがかったイメージになります。逆に値を低くするほど緑がかったイメージになります。 **ビデオまたは S ビデオ信号が接続されているときには、この機能は NTSC 規格が選択されているときにしか使用することができません。**

2. 高画質画像メニュー

☞ **項目によっては、特定の入力ソースを使用している場合にしか調整できないものもあります。調整できない項目はスクリーンには表示されません。**

機能（デフォルト / 設定値）	説明
自動サイズ調整（オン）	入力信号のピクセル解像度をプロジェクタの最高解像度に自動的にリサイズします。 **オン**：入力信号のピクセル解像度がプロジェクタの最高解像度（800 x 600）に変換されます。低解像度の入力信号では、投射する前にピクセル間のギャップが自動的に補間されます。これにより画像の鮮明さが失われる場合があります。 **オフ**：画像はピクセルの変換を行わず、元の解像度のまま投射されます。低解像度の入力信号では、投射画像はフルスクリーンサイズにリサイズした場合よりも小さいサイズで表示されます。ズーム倍率を調整するか、プロジェクタをスクリーンに近づけると画像サイズを拡大することができます。このような調整を行った後は、プロジェクタのフォーカスを調整し直す必要があるかもしれません。
縦横比（4:3）	縦横比の設定は 2 種類あります。 1. 4:3（標準のスクリーン）　2. 16:9（ワイドスクリーン） ☞ **縦横比 16:9 は正しい 16:9 信号が入力されているときに、コンポーネントビデオ入力を介してしか表示することができません。詳細は、19 ページの " コンポーネントビデオ装置の接続 " と 13 ページの " スクリーンサイズの調整 " を参照してください。**
水平位置（0）	投写イメージの水平位置を調整します。 
垂直位置（0）	投写イメージの垂直位置を調整します。 
位相（選択した入力ソースによって変わります）	この機能を使用すると、クロック位相を調整して、イメージの歪みを減少させることができます。 
水平サイズ（0）	イメージの幅を調整します。
シャープネス（15）	イメージがシャープまたはソフトになるように調整します。

3. 設定メニュー

機能（デフォルト / 設定値）	説明
ミュート（オフ）	プロジェクタの音声をオン / オフに切り替えます。
音量（5）	音量を調整します。
OSD 時間（10）	ボタンを押してからの OSD の表示時間を設定します。5 ～ 100 秒の範囲で設定できます。
クイック冷却（オフ）	クイック冷却機能を有効 / 無効にします。**オン**を選択するとこの機能が有効になり、プロジェクタの冷却時間が通常の 90 秒よりも短くなり 30 秒程度で冷却が終了します。
パスワード（オフ）	これは選択可能な機能です。**オン**を選択すると、パスワードを知っているユーザーのみプロジェクタを操作できるようにします。初めてこの機能を有効にするときに、パスワードを設定する必要があります。詳細は、22 ページの " パスワード機能の使い方 " を参照してください。パスワードを設定し、この機能を選択すると、プロジェクタはパスワードで保護された状態になります。正しいパスワードを知らないユーザーはプロジェクタを操作することができません。 ☞ **警告 : パスワード機能を有効にしたにも関わらず、パスワードを忘れてしまうと面倒なことになります。（必要であれば）本書を印刷し、設定したパスワードを本書に書き留めておき、安全な場所に保管しておいてください。** パスワード入力はプロジェクタやリモコンのボタンを使って行ってください。 ☞ **入力したパスワード番号はスクリーン上に表示されます。**
パスワードの変更	新しいパスワードに変更する前に、現在のパスワードを入力するよう要求されます。詳細は、22 ページの " パスワード機能の使い方 " を参照してください。
リセット	すべての設定を工場出荷時の値に戻します。 ☞ **次の設定は現在の設定値のまま維持されます。ミラー、言語、パスワード、高地モード、位相、水平位置。**

4. 高度な設定メニュー

機能（デフォルト / 設定値）	説明
ミラー（床面前面）	プロジェクタは、天井またはスクリーンの背後に設置したり、1 枚あるいは複数のミラーを使用して設置することができます。プロジェクタを天井に設置する場合は、販売店に連絡して、天井取り付け用ブラケット (別売りアクセサリ) をお求めください。詳細については、12 ページの " 場所の選択 " を参照してください。
ブランク時間（20）	ブランク機能が有効になっているとき、画像をブランクにしておく時間を選択します。ここで設定した時間が経過すると、画像は元に戻ります。
ソーススキャン（オン）	プロジェクタで自動的に入力信号を検索するかどうかを設定します。ソーススキャンが**オン**の場合、プロジェクタは信号を取得するまで入力信号をスキャンします。この機能が有効になっていない場合は、最後に使用した入力信号が選択されます。検出されたデフォルト値は RGB です。
言語（英語）	OSD コントロール メニューの言語を設定します。 プロジェクタの**左** ◀ / **右** ▶ または、リモコンの**左** ◀ / **右** ▶ を使用して、言語を選択します。
スプラッシュスクリーン（BenQ ロゴ）	プロジェクタ起動時に表示されるロゴ画面を、ユーザーが選択することができます。選択肢には以下の 3 つがあります。デフォルト (BenQ ロゴ)、黒画面、と青画面です。

高地モード（オフ）	高地や温度が高い場所で使用するときのモードです。海抜 3000 フィート以上、気温 40° C 以上の環境、またはプロジェクタをシャットダウンせずに連続して長時間使用する場合は、このモードを選択されるようお薦めします。> 高地モードを有効にするには、プロジェクタかリモコンで**左** ◀ / **右** ▶ を押して**オン**を選択してください。確認のメッセージが表示されます。Auto（**自動**）を押してください。 海抜 3000 フィート以上または気温 40 ℃以上の環境でプロジェクタを使用する場合は、高地モードを使用されるようお薦めします。 高地モードをオンにしますか？ はい（自動）　いいえ ▲ 次回プロジェクタの電源を入れると、スタートアップ中に下のようなメッセージが表示されます。 現在の状態 高地モード　オン このモードはプロジェクタを極限状態の環境から保護するために使用します。 高地モードを選択した場合は、システムの性能を維持するために冷却ファンが回転速度を速めるために操作ノイズが高くなる場合があります。 上記の場合を除き、その他の極限環境でプロジェクタを使用すると、プロジェクタが自動的にシャットダウンする場合があります。これはプロジェクタを過熱から保護するために設置された機能です。このような場合は、高地モードに切り替えてみてください。これは、このプロジェクタが極限状態でも操作可能であるということを保証するものではありません。
自動電源オフ（オフ）	指定した時間を経過しても入力信号が検出されないときに、自動的にプロジェクタの電源をオフにします。プロジェクタかリモコンの**左** ◀ / **右** ▶ を押して、プロジェクタの電源が切れるまでの時間を設定してください。**オフ**を選択すると、この機能は無効になります。
省電力モード（オフ）	システムのノイズを減らすためにはこのモードを使用します。消費電力が 20% 節減されます。このモードを有効にすると出力されるライトが低減され、その結果投射画像が暗くなります。 ☞ **プロジェクタを常に省電力モードで使用すると、ランプタイマーの自動シャットダウン機能が延長されます。ランプの使用時間を計算する方法については、39 ページの " ランプの使用時間の計算 " を参照してください。**

5. 情報メニュー

このメニューでは、プロジェクタの現在の操作状態を表示します。

項目によっては、特定の入力ソースを使用している場合にしか調整できないものもあります。調整できない項目はスクリーンには表示されません。

機能	説明
ソース	現在の信号ソースを表示します。
解像度	入力信号のネイティブ解像度を表示します。
アプリケーションモード	 **画像** メニューで選択したモードを表示します。
ランプ時間（補正済み）	ランプの使用時間数を表示します。
システム	ビデオ入力システムの形式が NTSC 、SECAM 、PAL のいずれかを表示します。

6 メンテナンス

プロジェクタのお手入れ

ご使用のプロジェクタはほとんどメンテナンスの必要がありません。定期的に行う必要があるのは、レンズのクリーニングだけです。

ランプを除き、プロジェクタの部品は一切取り外さないでください。ランプ以外の交換が必要な場合は、販売店にご相談ください。

レンズのクリーニング

表面の汚れやほこりが付いていたら、レンズをクリーニングします。

- 圧縮空気スプレーを使用してほこりを取り除きます。
- 汚れやしみが付いた場合は、レンズ クリーニング ペーパーまたはレンズ クリーナで湿らせた柔らかい布でレンズの表面を軽く拭きます。

☞ **レンズは絶対に研磨剤でこすらないでください。**

プロジェクタケースのクリーニング

ケースのお手入れを行う前に、28 ページの " 終了 " に記載されている正しい手順でプロジェクタの電源を切り、電源コードを抜いてください。

- ケースの汚れやゴミを落とすには、付属のクリーニング布でやさしく拭いてください。
- 落ちにくい汚れやしみを取り除くには、水で薄めた中性洗剤で布を湿らせて、ケースを拭きます。

☞ **ワックス、アルコール、ベンジン、シンナー、その他の化学洗剤は使用しないでください。こうした薬剤を使用すると、ケースを傷める場合があります。**

プロジェクタの保管

長期間プロジェクタを保管する必要がある場合、次の手順に従ってください。

- 保管場所の温度と湿度が、プロジェクタの推奨範囲内であることを確認します。詳細は、47 ページの " 仕様 " を参照されるか、販売店にお尋ねください。
- アジャスタフットを格納します。
- リモコンから電池を取り外します。
- プロジェクタを元の梱包または同等の梱包にしまいます。

プロジェクタの移動

プロジェクタを搬送するときは、元の梱包または同等の梱包で行うことを推奨します。ご自分で運ぶ場合は、最初に本製品が梱包されていた材料か、添付の携帯用ソフトケースを使用してください。

ランプについて

ランプの使用時間の計算

プロジェクタが作動している間、プロジェクタに内蔵されたタイマーがランプの使用時間（時間単位）を自動的に計算します。ランプ時間の計算方法は次の通りです。

合計ランプ時間 = 3/4 (省電力モードでの使用時間) + 1 (標準モードでの使用時間)

省電力モードについての詳細は、36 ページの " 省電力モード（オフ）" を参照してください。

省電力モードでのランプ時間は標準モードの 3/4 として計算されます。つまりプロジェクタを省電力モードで使用すると、ランプ時間を 1/3 ほど延長することができます。

警告メッセージ

Lamp (ランプ) インジケータ が赤に点灯した場合、またはランプの交換時期であることを示すメッセージが表示された場合は、新しいランプを取り付けるか、お買い上げの販売店にご相談ください。古いランプを使用すると、プロジェクタの誤動作の原因となり、ランプが破裂することもあります。

プロジェクタの警告メッセージについての詳細は、43 ページの " インジケータ " を参照してください。

ランプの温度が異常に高くなると、Lamp (ランプ) インジケータライトおよび温度警告ライトが点灯します。この場合は、電源をオフにして 45 分間ほど放置し、プロジェクタを常温に戻してください。このようにしても電源をオンにしたときに [Lamp] (ランプ) インジケータまたは [Temp] (温度) インジケータが点灯する場合は、販売店にご相談ください。

次のランプ警告が表示されたら、ランプを交換してください。

メッセージ	状態
	ランプの動作時間が 2800 時間を超えました。動作を最適化するために、新しいランプを取り付けてください。通常プロジェクタを省電力モードで起動している場合は（36 ページの " 省電力モード（オフ）" を参照してください）、2950 時間のランプ警告メッセージが表示されるまでプロジェクタを使用することができます。
	ランプの動作時間が 2950 時間を超えました。新しいランプに交換しておくと、ランプが寿命で切れる不都合を避けられます。
	ランプの動作時間が 3000 時間を超えました。メッセージはスクリーン中央で約 30 秒間点滅し、同時に **Lamp (ランプ) インジケータ** が 40 秒間赤く点灯します。 この程度の使用時間でランプを交換されるよう強くお薦めします。ランプには寿命があります。使用時間が長くなると、ランプは徐々に明るさを失っていきます。ランプが暗くなったことに気付いたらランプを交換してください。ランプは使用時間が 3000 時間を越えたら交換する必要があります。

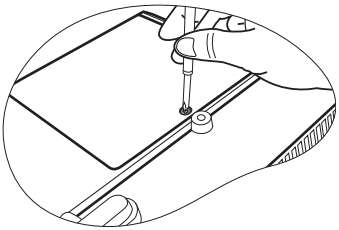
	この警告メッセージが表示されると、プロジェクタは 40 秒以内にシャットダウンします。プロジェクタを正常に動作させるには、ランプを交換してください。

ランプの交換

⚠
- **感電を防ぐため、ランプを交換する前には必ずプロジェクタの電源をオフにし、電源コードを抜いてください。**
- **重度のやけどを負う危険を防ぐため、ランプを交換する前に、最低でも 45 分間はプロジェクタを冷却してください。**
- **割れて鋭くなったランプのガラス片を取り除く場合は、指をけがしたり、内部部品を破損したりしないように、十分注意してください。**
- **指のけがや、レンズに触れることによる画質の劣化を避けるため、ランプを取り外すときに空のランプ ケースには触れないでください。**
- **このランプの中には水銀が入っています。ランプの処分は、地元の有害廃棄物規制条例にしたがって、正しい方法で行ってください。**

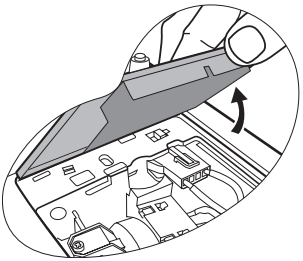
1. 電源をオフにして、プロジェクタをコンセントから抜きます。ランプが高温になっている場合は、やけどを防ぐためにランプを約 45 分間放置して常温に戻してください。

2. プロジェクタを上下に裏返します。ランプカバーのネジを緩めます。

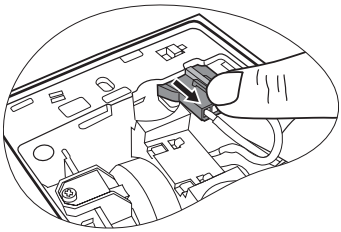


3. プロジェクタからランプカバーを外します。

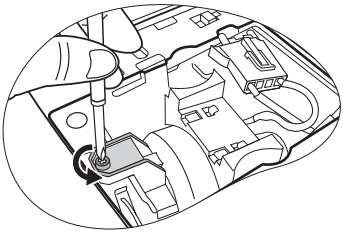
⚠ **ランプカバーを外したまま、電源を入れないでください。**



4. プロジェクタからランプコネクタを外します。

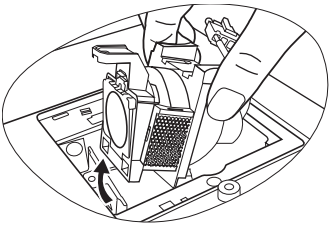


5. ランプを固定しているネジを緩めます。

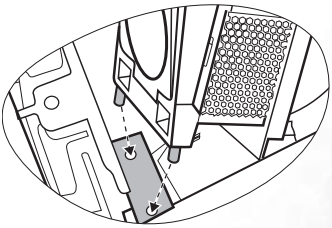


6. プロジェクタからランプを外します。

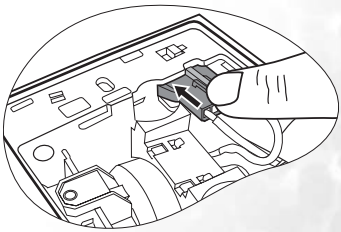
- **急激に引っ張るとランプが割れ、ガラスの破片がプロジェクタ内に散乱します。**
- **取り出したランプは、水のかかる場所、子供の手が届く場所、可燃物の付近には置かないでください。**
- **ランプを取り外した後は、プロジェクタ内に手を入れないでください。内部の光学部品に手を触れると、投写イメージの色が不均一になり歪む場合があります。**



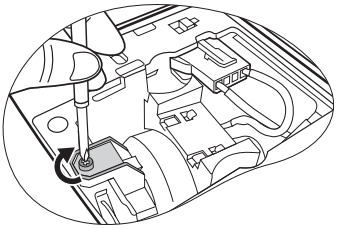
7. 図に示す通り、新しいランプを手に持ち、プロジェクタ上にランプを設置する穴とランプを合わせて、ランプをプロジェクタの中へ引き入れてください。



8. ランプコネクタをプロジェクタに接続します。

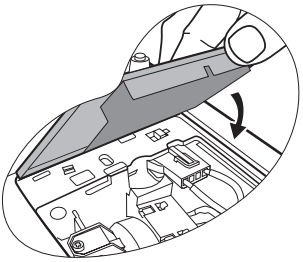


9. ランプを固定しているネジを締めます。

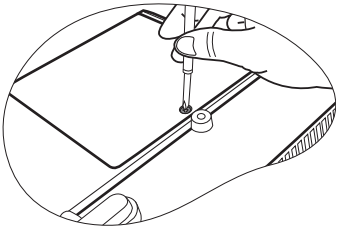


- **ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。**
- **ネジを締め過ぎないでください。**

10. プロジェクタにランプカバーを戻します。



11. ランプカバーを固定しているネジを締めます。



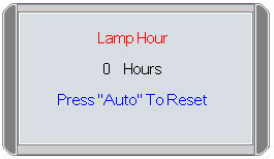
- **ネジの締め方がゆるいと接触が悪くなり、故障の原因になる場合があります。**
- **ネジを締め過ぎないでください。**

12. プロジェクタを再起動してください。

ランプカバーを外したまま、電源を入れないでください。

13. **ランプカウンタのリセット**

ランプを交換していない場合はリセットしないでください。ランプが破損する恐れがあります。



i. プロジェクタの **Exit（終了）** ▲ ボタンを 5 秒間押し、ランプの合計動作時間を表示します。

ii. プロジェクタまたはリモコンの **Auto（自動）** を押し、ランプ時間を「0」にリセットします。

iii. OSD が消えるまで、5 秒ほどお待ちください。

温度情報

温度警告ライトが点灯している場合は、以下の問題が発生していることを示しています。

1. 内部温度が異常に高くなっています。
2. ファンが動作していません。

プロジェクタの電源をオフにし、認定サービス担当者にお問い合わせください。詳細は、43 ページの " インジケータ " を参照してください。

インジケータ

意味

- Blank (ブランク) - : ライト消灯
-  : ライト点滅
-  : ライト点灯
- O : オレンジ色
- R : 赤色
- G : 緑色

Light (ライト)			状態と説明
電源	温度	ランプ	
電源の状況			
O	-	-	スタンバイ モードです。
G	-	-	起動中、Power (**電源**) **インジケータ ライト**が点滅します。
G	-	-	プロジェクタは通常動作中です。
O	-	-	1. 通常の冷却プロセスを経過せずに異常終了したため、プロジェクタの冷却に 90 秒必要です。**または** 2. 電源を切った後、プロジェクタは 90 秒間の冷却時間が必要です。
O	-	-	プロジェクタが自動的に終了しました。プロジェクタを再起動しようとしても、プロジェクタは再度終了します。販売店にお問い合わせください。

Light (ライト)			状態と説明
電源	温度	ランプ	
ランプの状況			
O	-	R	プロジェクタが自動的に終了しました。プロジェクタを再起動しようとしても、プロジェクタは再度終了します。販売店にお問い合わせください。
-	-	R	1. プロジェクタの冷却に 90 秒必要です。**または** 2. 販売店にお問い合わせください。

Light (ライト)			状態と説明
電源	温度	ランプ	
温度の状況			
-	R	-	プロジェクタが自動的に終了しました。プロジェクタを再起動しようとしても、プロジェクタは再度終了します。販売店にお問い合わせください。
-	R	R	
-	R	G	
R	R	R	
G	R	R	
O	R	R	
-	G	R	

BenQ プロジェクタを天井に取り付けるための安全のための注意

BenQ プロジェクタを安心してお使いいただくために、ここに記載する注意をよくお読みになり指示にしたがってください。

プロジェクタを天井に取り付ける場合は、BenQ プロジェクタ専用天井取り付けキットをお使いになり、しっかりと確実に設置してください。

BenQ プロジェクタ以外の天井取り付けキットをお使いになると、ゲージやネジの長さが正確でないためプロジェクタが正しく固定されず落下してしまう恐れがあります。

BenQ プロジェクタ専用天井取り付けキットは、BenQ プロジェクタを購入された販売店でお買い求めいただけます。また別途ケンジントンロックをお求めになり、プロジェクタのケンジントンロックスロットと天井取り付けブラケットのベースをセキュリティケーブルでしっかりと繋いでおくことをお薦めします。このようにしておくと、万一天井取り付けブラケットが緩んでしまった場合にも、プロジェクタを補助的に支えることができます。

7 トラブルシューティング

⑦ プロジェクタの電源がオンにならない

原因	対応
電源コードから電源が来ていません。	電源コードをプロジェクタの電源コードソケットとコンセントに差し込みます。コンセントにスイッチがある場合は、スイッチがオンになっていることを確認します。
冷却プロセスの間にプロジェクタの電源をオンにしようとしています。	冷却プロセスが完了するまでお待ちください。

⑦ 画像が映らない

原因	対応
ビデオ ソースがオンになっていないか、正しく接続されていません。	ビデオ ソースをオンにし、信号ケーブルが正しく接続されていることを確認します。
プロジェクタが正しく入力ソース機器に接続されていません。	接続を確認します。
入力信号が正しく選択されていません。	プロジェクタまたはリモコンの **Source（ソース）** キーで正しい入力信号を選択します。
レンズ キャップが装着されたままです。	レンズ キャップを取り外します。

⑦ イメージがぼやける

原因	対応
投写レンズの焦点が合っていません。	ピントリングで焦点を合わせます。
プロジェクタとスクリーンの位置が正しく合っていません。	投写角度および方向、また必要であれば装置の高さを調整します。
レンズ キャップが装着されたままです。	レンズ キャップを取り外します。

⑦ リモコンが機能しない

原因	対応
電池が切れています。	電池を新しい電池に交換します。
リモコンとプロジェクタの間に障害物があります。	障害物を取り除きます。
プロジェクタからの距離が遠すぎます。	プロジェクタから 6 メートル (19.5 フィート) 以内の場所に立ちます。

8 仕様

プロジェクタの仕様

☞ **仕様はすべて予告なしに変更されることがあります。**

全般

製品名	デジタル プロジェクタ
モデル名	MP610

光学

解像度	800 x 600 SVGA
表示システム	1-CHIP DMD
レンズ F/ 番号	F=2.6 ～ 2.77, f= 20.4 ～ 23.5 mm
ランプ	200W ランプ

電気仕様

電源	AC100-240V, 1.5A-3.2A, 50/60 Hz (自動)
消費電力	285W (最大)

機械仕様

外形寸法	284 mm (幅) x 94 mm (高さ) x 231 mm (奥行き)
重量	6 lbs (2.724 Kg)

入力端子

コンピュータ入力	
RGB 入力	D-sub 15-pin (メス) x 1
ビデオ信号入力	
S ビデオ	Mini DIN 4-pin ポート x 1
ビデオ	RCA ジャック × 1
HDTV 入力	D-sub <--> コンポーネント RCA ジャック × 3、(RGB 入力経由)
オーディオ信号入力	
オーディオ入力	ミニ ジャック ステレオ ポート

出力

RGB 出力	D-sub 15-pin (メス) x 1
USB マウス コネクタ	A/B シリーズ x 1
スピーカ	（ミックスモノラル）2W x 1

使用環境条件

動作温度範囲	0° C ~ 40° C （海抜）
操作時の相対湿度	10% ～ 90% (結露なきこと)
動作高度	• 0 ～ 3000 フィート（0° C ～ 40° C） • 3000 ～ 6000 フィート（0° C ～ 30° C） • 6000 ～ 10000 フィート（0° C ～ 23° C）

タイミングチャート

PC 入力用にサポートされているタイミング

解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	ピクセル周波数 (MHz)	モード
640 x 400	31.47	70.089	25.176	640 x 400_70
640 x 480	31.469	59.940	25.175	VGA_60
	37.861	72.809	31.500	VGA_72
	37.500	75.000	31.500	VGA_75
	43.269	85.008	36.000	VGA_85
800 x 600	37.879	60.317	40.000	SVGA_60
	48.077	72.188	50.000	SVGA_72
	46.875	75.000	49.500	SVGA_75
	53.674	85.061	56.250	SVGA_85
1024 x 768	48.363	60.004	65.000	XGA_60
	56.476	70.069	75.000	XGA_70
	60.023	75.029	78.750	XGA_75
	68.667	84.997	94.500	XGA_85
1280 x 1024	63.981	60.020	108.000	SXGA_60

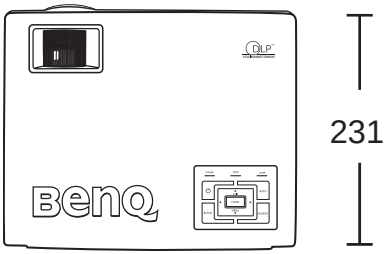
コンポーネント YP_bP_r 入力用にサポートされているタイミング

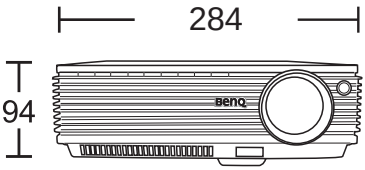
信号フォーマット	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)
480i(525i)@60Hz	15.73	59.94
480p(525p)@60Hz	31.47	59.94
576i(625i)@50Hz	15.63	50.00
576p(625p)@50Hz	31.25	50.00
720p(750p)@60Hz	45.00	60.00
720p(750p)@50Hz	37.50	50.00
1080i(1125i)@60Hz	33.75	60.00
1080i(1125i)@50Hz	28.13	50.00

ビデオおよび S ビデオ入力用にサポートされているタイミング

ビデオモード	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	カラー副搬送波周波数 (MHz)
NTSC	15.73	60	3.58
PAL	15.63	50	4.43
SECAM	15.63	50	4.25 または 4.41
PAL-M	15.73	60	3.58
PAL-N	15.63	50	3.58
PAL-60	15.73	60	4.43
NTSC4.43	15.73	60	4.43

外形寸法





単位：mm

保証

限定保証

BenQ は、本製品が正常に使用および保管される場合に限り、本製品の材料および製造上の瑕疵がないことを保証します。
保証を受ける際には、購入日の証明が必要となります。保証期間中に本製品に瑕疵があることが判明した場合、BenQ の全責任と、お客様に対する全面的な補償は、瑕疵のある部品の交換 (工賃を含む) に限られます。保証サービスを受ける場合は、製品を購入した販売店に直ちに連絡してください。
重要：お客様が BenQ の文書による指示に従わずに操作を行った場合はこの保証は無効となります。特に本製品は環境湿度 10% から 90% の間、温度 0°C から 40°C の間、高度 10000 フィート以下の環境でご使用になり、ホコリが立ちやすい場所での使用はお止めください。この保証により、お客様には特定の法的権利が与えられます。また、在住している国によっては、お客様にその他の権利が与えられることもあります。
詳細は、弊社ホームページ www.BenQ.com をご覧ください。

⑩ 法規

FCC 規則

B クラス: 本デバイスはラジオ周波エネルギーを発生、使用し、さらに放射する可能性があり、指示にしたがってインストールおよび使用しなければ、ラジオ通信に有害な障害を与える場合があります。しかしながら、特定の方法で設置すれば障害を発生しないという保証は何もありません。このデバイスがラジオや TV 受信装置に有害な障害を与える場合は（デバイスの電源を一度切って入れなおすことにより確認できます）、障害を取り除くために次の方法にしたがってください。

- 受信アンテナの方向を変えるか、設置場所を変える
- このデバイスと受信装置の距離をあける
- このデバイスの受信装置とは別のコンセントに接続する
- ディーラーか経験のあるラジオ /TV 技術者に問い合わせる

EEC 規則

本装置は、EMC (Electronic Magnetic Compatibility ： 電磁的両立性) に関する ECC 指令 89/336/EEC に適合することが試験の結果確認されています。

MIC 規則

B クラス装置 (家庭用情報 / 電気通信装置)

本装置は家庭用として EMC 登録を受けているため、本製品は住居地域を含む任意の地域で使用できます。

WEEE 指導

ヨーロッパ共同体における家庭からの電子および電気製品の廃棄について。

本製品または梱包材料に記載されているこの記号は、これを家庭廃棄物として破棄することができないことを意味しています。電子または電気装置の再利用規定に基づいて処理してください。本装置の再利用についての詳しい情報は、お住まい地域の市役所、本製品を購入された店、または家庭廃棄物処理機関にお問い合わせください。素材の再利用は自然環境の保護に役立つと共に、人類の健康や環境を確実に保護する方法で再利用されます。

